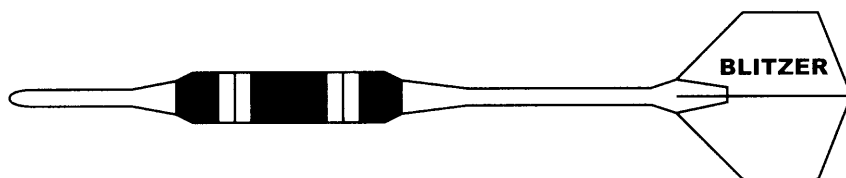
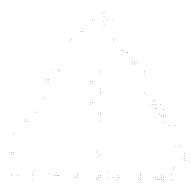
エレクトロニックダーツ　取扱説明書

BLITZER® DARTS

Black 2 / BD-3 / BD-4 / BD-9

注意

※ダーツは大人のスポーツです。子どものおもちゃではありません。
　子どもがプレイする場合は必ず大人の指導のもとに行ってください。
※ダーツを投げる際は周りに人がいないか十分に注意して投げて下さい。
　決して人に向けてダーツを投げないで下さい。

本製品のサポート情報や説明はホームページでもご覧頂けます。
Http://www.be-s.co.jp/

■ ご使用の前に

本製品を安全に正しくご使用のため、必ず本書をお読み頂きご理解の上ご使用頂けますようお願いします。

— ご使用上の注意 —

※ 本製品は子どものおもちゃではありません。子どもがプレイする場合は必ず大人の監督の下で行って下さい。

※ 本製品はソフトティップ専用のダーツゲームです。スティールティップ等、ソフトティップ以外の物は絶対に使用しないで下さい。

※ ソフトティップは安全に配慮された物ですが人や物を傷つける恐れがございます。絶対に人やダーツボード以外の物に向けて投げないで下さい。また、プレイの際は周りに人や傷つける恐れのある物がないかを十分に確認した上でダーツを投げて下さい。

※ 過度な力でダーツを投げると本機を破損させる恐れがあります。正しいスタンスとフォーム、適度な力でスローイングを行って下さい。“野球投げ”は厳禁です。

※ 推奨するダーツの重さは20g以下です。本体破損の恐れがありますので20gを超える重さのダーツは使用しないで下さい。

※ ティップは付属の物と同じ種類の物をご使用下さい。ロングティップは曲がりやすく、折れやすいので使用しないで下さい。

※ 刺さったダーツを取るときはダーツを時計回りに回しながら抜いて下さい。こうすることによりバレルのネジがゆるむことなく、また、ボードやダーツの寿命が延びます。

※ 本製品は屋内用です。屋外でのご使用や直射日光の当たる場所でご使用しないで下さい。また、液体の付着や過度の湿度は避けて下さい。

※ 本製品を分解しないでください。製品保証の対象外となります。

※ 本製品を壁などに設置する際には、地震などで落下しないよう垂直な壁にしっかりと設置してください。

■ 製品の仕様

本製品の仕様は本体箱裏面に記載されています。　機種によりプレイできるゲームや配置されているボタンが異なりますのでご確認の上、本説明書をご覧ください。

■ 梱包内容

まず、本製品をご使用の前に梱包内容をご確認下さい。梱包内容に不足のある場合は本書末頁の弊社連絡先までご連絡下さい。ご連絡の際には保証書記載の内容が必要になります。 あらかじめご用意下さい。

○ 本体

○ ソフトティップダーツセット（ダーツ１２本＋予備ティップ）

○ AC アダプター

○ 取扱説明書（本書）

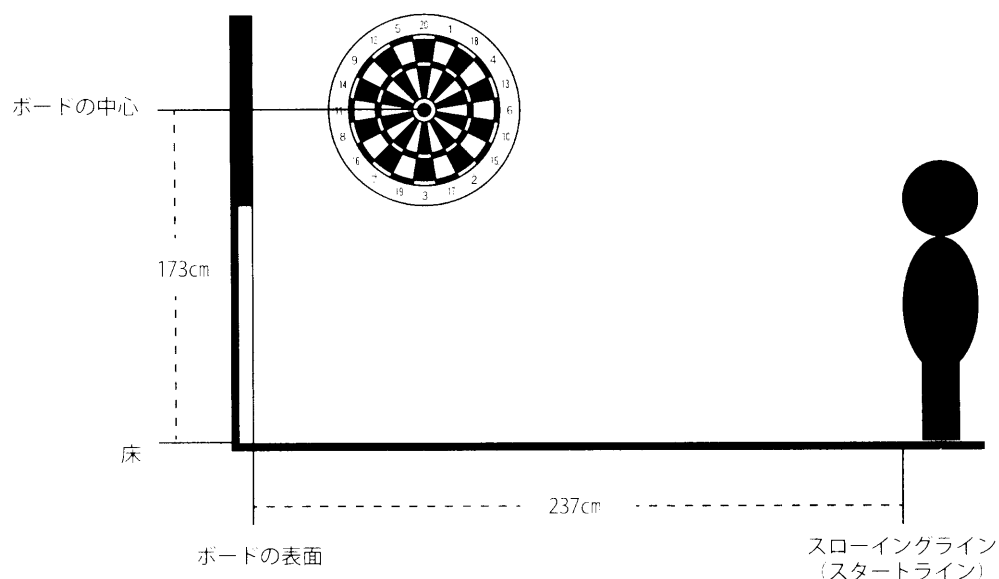
○ 保証書（製品箱裏面にあります）

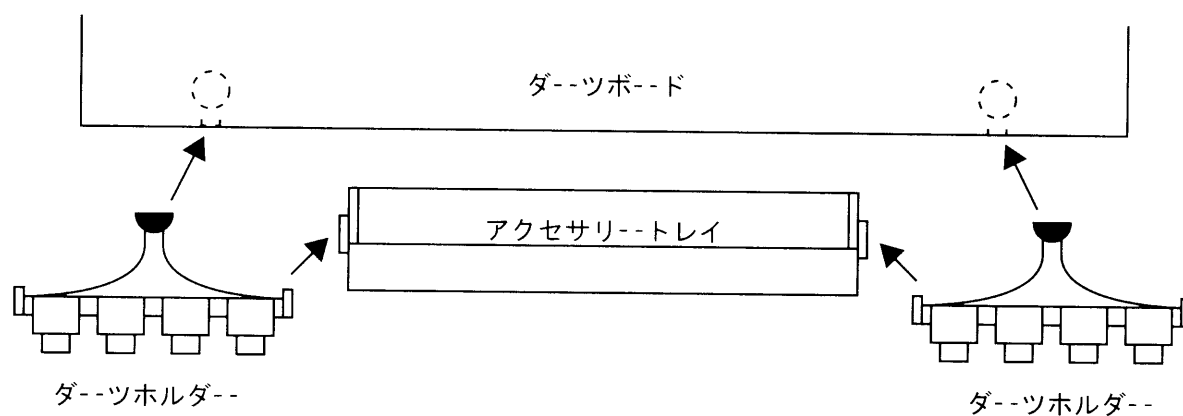
■ 本体の設置方法

まず、本体を壁面に設置します。床からダーツボードの中心（ブルズアイ）までの距離が１７３cmになるように、また、ボードキャビネットが床と平行になるように設置して下さい。設置はボードが脱落しないよう、しっかりと木ネジ等で固定して下さい。

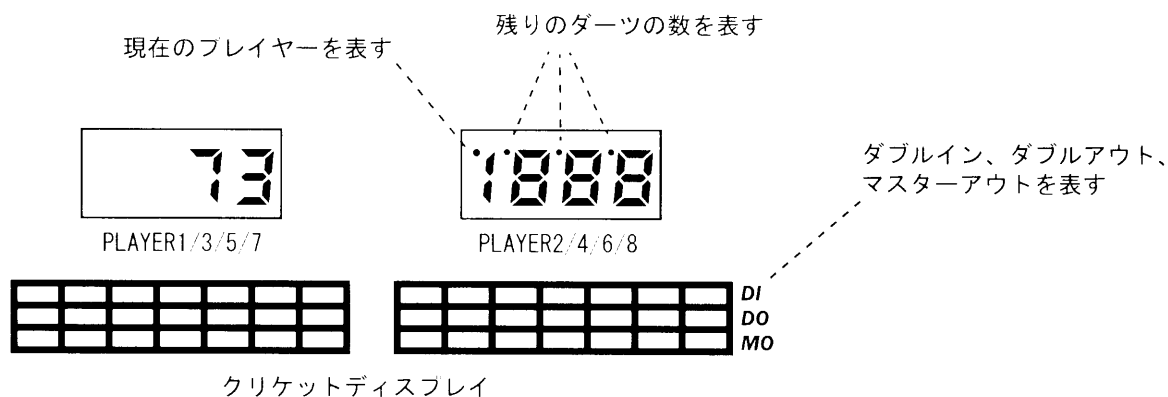
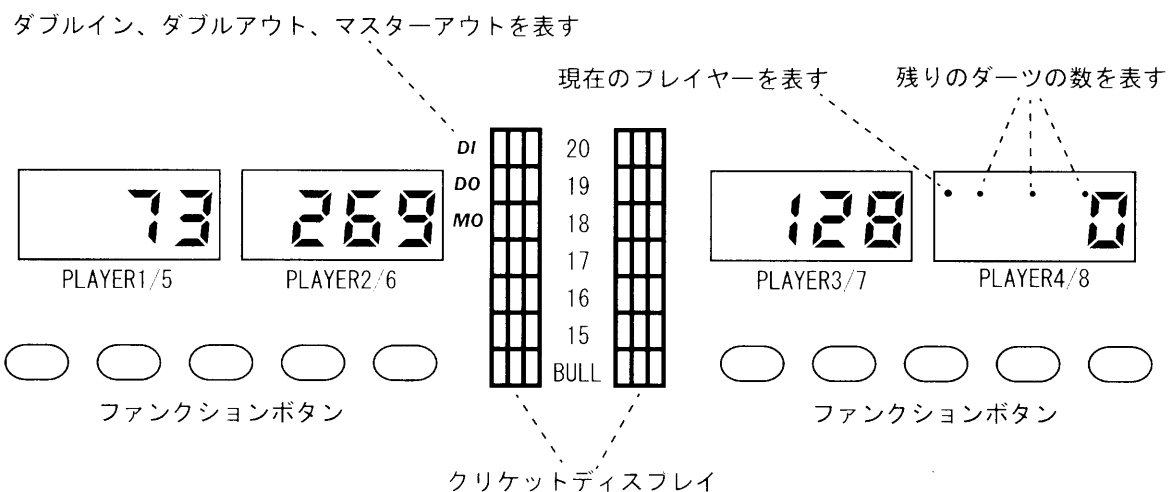
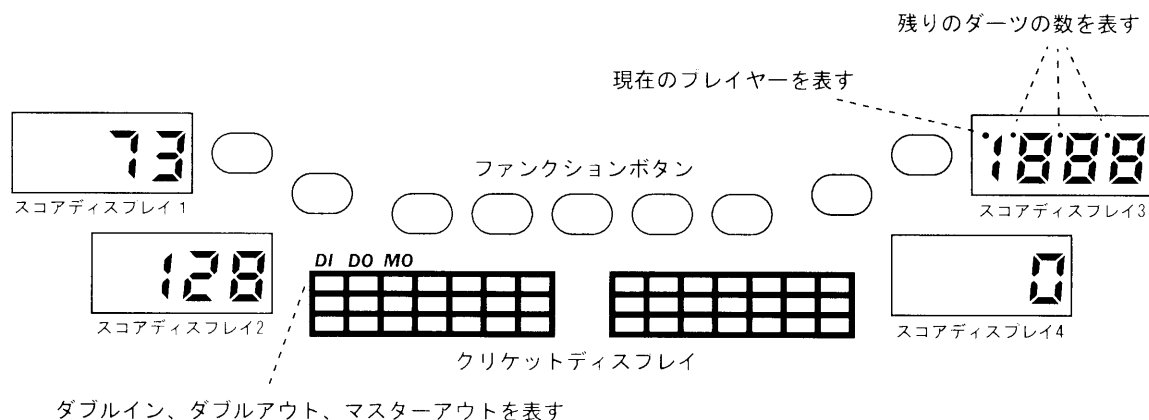
次に、じゃまになったり引っかけたりしないようにAC アダプターをつないで下さい。

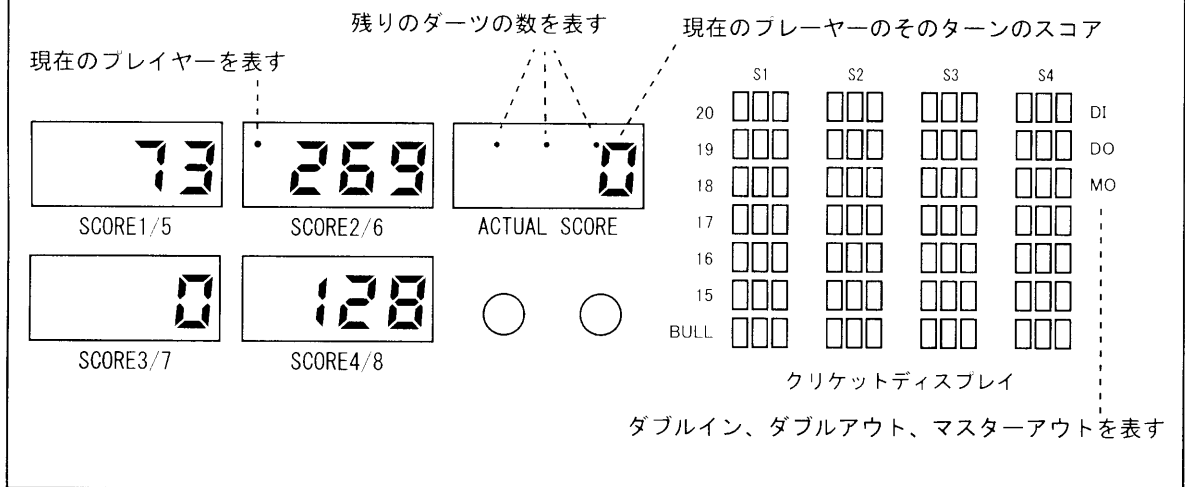
ボード表面からスローイングライン（ダーツを投げる時の足位置）までの距離は２３７cmです。ダーツを投げるときこのラインより足が出てはいけません。

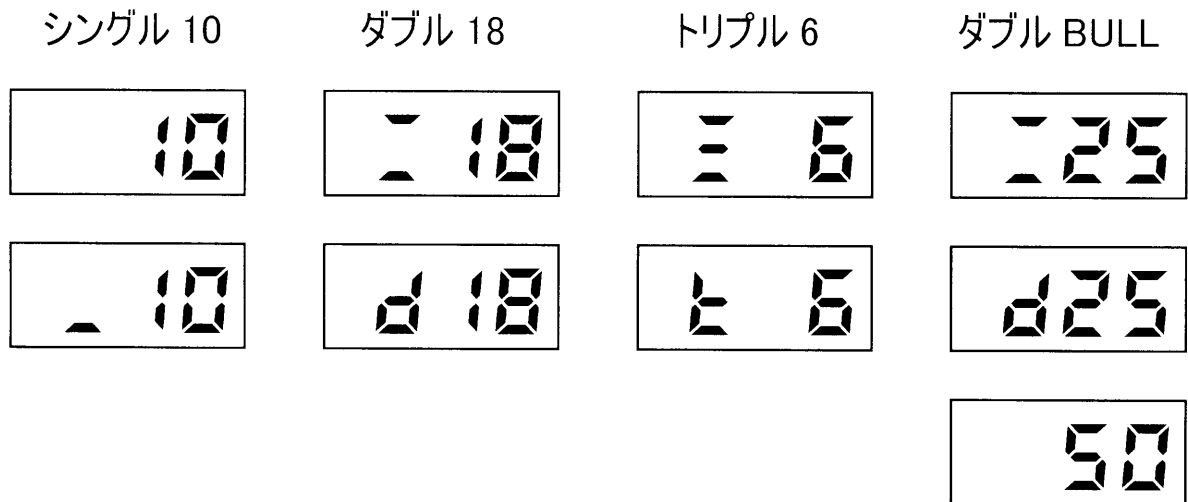
ダーツボードを壁面に設置する際は、あらかじめ壁に木ネジなどを取りつけ、それに引っかけてください。機種によっては前面より壁に通すことのできる穴のあるものもありますので、しっかりと固定して下さい。また、しっかり壁に木ネジが刺さらない場合は木ネジ用アンカーをご利用下さい。

■ つり下げ式ダーツホルダーの取付方

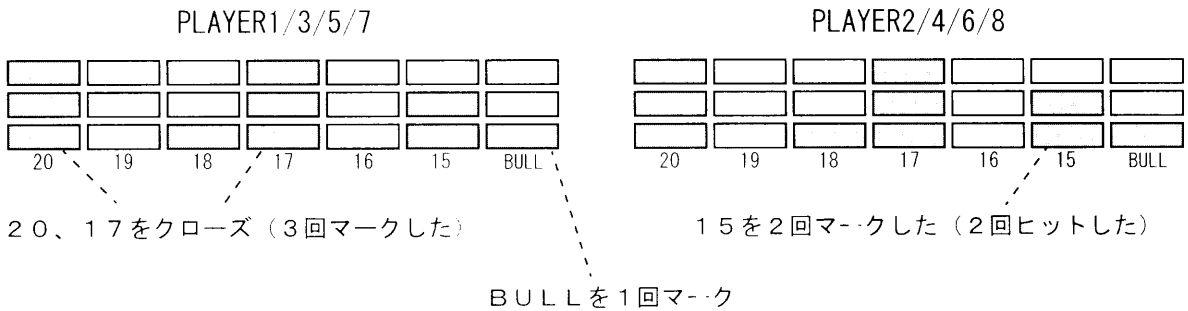
つり下げ式のダーツホルダーが付属している機種については、 下図のようにダーツホルダーを取り付けてください。

■ 各ボタンの働き

※　下記のボタンは機種によって付いているものが異なります。 詳しくは各機種のディスプレイ部の解説をご参照ください。

- GAME ボタン・・・ゲームの種類を選択。
- OPTION ボタン・・・ゲームオプションを選択。
- SOUND/VOLUME ボタン・・・ボリュームの調整。
- VOLUME/LEVEL ボタン・・・ボリュームの調整 /CPU ボタンによりコンピュータープレーヤーを設定するときにこのボタンを押してコンピューターのレベルを調整する。
- HOLD/START ボタン・・・一時停止 / ゲームのスタート。
- BOUNCE OUT ボタン・・・刺さったダーツがボードから落ちた場合、 そのスコアをノーカウントとする場合はこのボタンでスコアを取り消すことができる。
- CPU/BOUNCE ボタン・・・ゲーム開始前に押すことにより、 最後のプレーヤーをコンピューターに設定ができる。 / ゲーム中は上記バウンスアウト機能となる。
- PLAYER・・・ゲームを始めるときに何人でプレイするかを設定。 ／ゲーム中に他のプレーヤーに順番を切り替える。
- HANDICAP ボタン・・・ゲーム開始前にハンディーキャップを設定することができる。
- DOUBLE ボタン・・・01ゲーム時に DOUBLE IN / DOUBLE OUT / MASTER OUT の設定を行う。（詳しくは01ゲームの説明をご覧ください）
- SOLITAIRE ボタン・・・3本のダーツが刺さった後、 PLAYER ボタンを押さなくても自動的に次のプレーヤーに順番が変わる。
- TEAM/SOL ボタン・・・ゲーム開始前にチームの設定をする。 / ゲーム中に押すと3本のダーツが刺さった後、 PLAYER ボタンを押さなくても自動的に次のプレーヤーに順番が変わる。
- SCORE ボタン・・・ゲーム中やゲーム終了時に表示されていない他のプレーヤーのスコアを確認することができる。
- RESET ボタン・・・ゲーム中にこのボタンを押すとゲームの設定をそのままでゲームを最初から開始できる。 もう一度押すとオプションや人数、 ハンディーキャップの設定がクリアされます。

※スコアディスプレイ：ターゲット又はヒント→ヒットしたスコア→合計スコアの順で交互に表示されます。

■ 各機種のスコアディスプレイ部（BD-4 タイプ）

■ スコアの表示について

機種によりヒントやターゲットの表示が異なります。

■ クリケットスコア ディスプレイ部の解説 （Black2 タイプ）

＊クリケット系ゲームの場合：ディスプレイの下に書かれた数字のマーク回数を表します。
左のディスプレイにはプレイヤー１／３／５／７のクリケットスコアが、 右のディスプレイにはプレイヤー２／４／６／８のクリケットスコアが表示されます。

＊ビリヤード系ゲームの場合：下左図にかかれた数字の順番で矢印の方向へ光が進んでゆきます。 左のディスプレイにはプレイヤー１／３／５／７の状態が、 右のディスプレイにはプレイヤー２／４／６／８の状態が表示されます。

＊オーバーズ、 アンダーズ、 BIG6の場合：プレイヤーの残りライフの数を表します。

プレイヤー１　プレイヤー２
プレイヤー３　プレイヤー４

■ クリケットスコア　ディスプレイ部の解説　(BD-3タイプ)

＊クリケット系ゲームの場合：

中央に書かれた数字のマーク回数を表します。

1人又は2人でプレイする場合は、左のディスプレイにプレイヤー1、右のディスプレイにプレイヤー2のマークが表示されます。　3人又は4人でプレイする場合は、左のディスプレイに現在のプレイヤーのマーク、右のディスプレイには他のプレイヤーがクローズした場所を表示します。

＊ビリヤード系ゲームの場合：

左図にかかれた数字の順番で矢印の方向へ光が進んでゆきます。1人又は2人でプレイする場合は左のディスプレイにプレイヤー1、右のディスプレイにプレイヤー2の状態が表示されます。3人又は4人でプレイする場合は左のディスプレイに現在のプレイヤーの状態が表示され、右のディスプレイには他のプレイヤーの最終行の状態（STARTから6まで）が表示されます。

＊オーバーズ、アンダーズ、BIG6の場合：

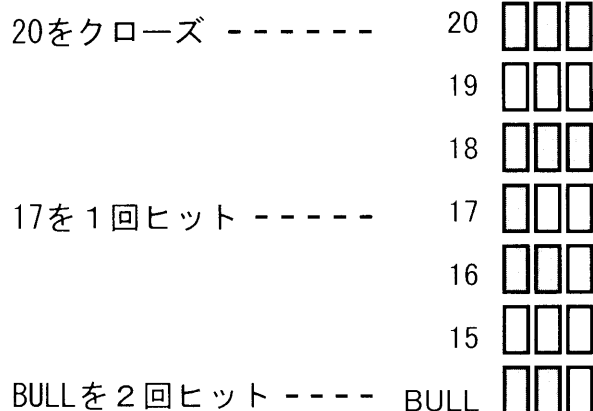
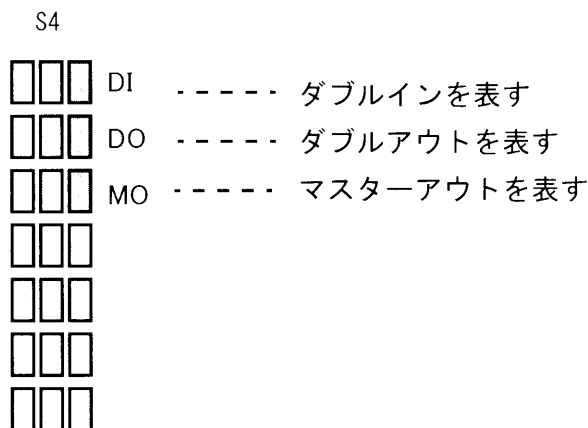
プレイヤーの残りライフの数を表します。

■ クリケットスコア　ディスプレイ部の解説　(BD-4 タイプ)

S4

DI ----- ダブルインを表す
DO ----- ダブルアウトを表す
MO ----- マスターアウトを表す

＊01系ゲームの場合：
点灯するポイントによりダブルイン、ダブルアウト、マスターアウトを表します。

20をクローズ ------ 20
19
18
17を１回ヒット ----- 17
16
15
BULLを２回ヒット ---- BULL

＊クリケット系ゲームの場合：
中央に表示された数字のマーク回数を表します。
中央の表示はクリケットの種類やオプションにより変動します。

＊ビリヤード系ゲームの場合：
左図にかかれた数字の順番で矢印の方向へ光（カーソル）がヒットした数字の分だけ進んで行きます。

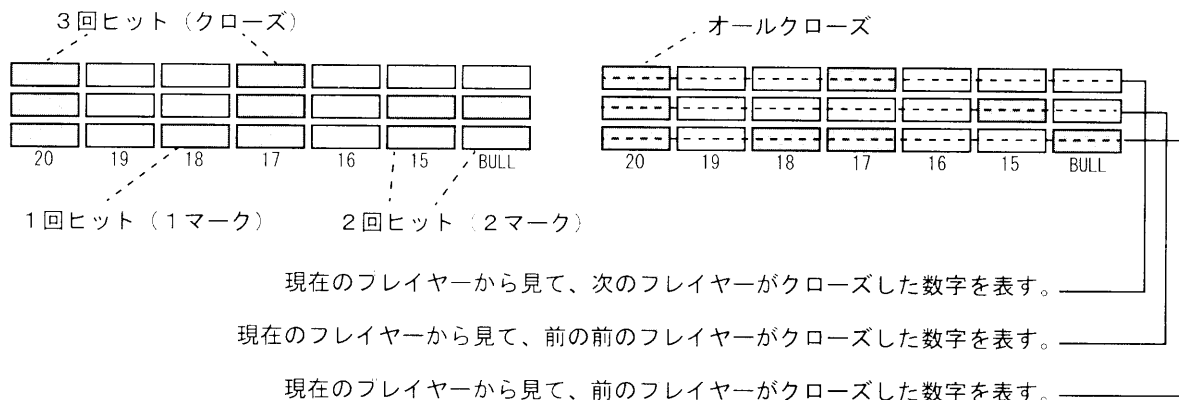
START 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

＊オーバーズ、アンダーズ、BIG6の場合：
プレイヤーの残りライフの数を表します。

プレイヤー　1　2　3　4　5　6　7　8

■ クリケットスコア ディスプレイ部の解説 （BD-9 タイプ）

＊クリケット系ゲームの場合：下に書かれた数字のマーク回数を表します。

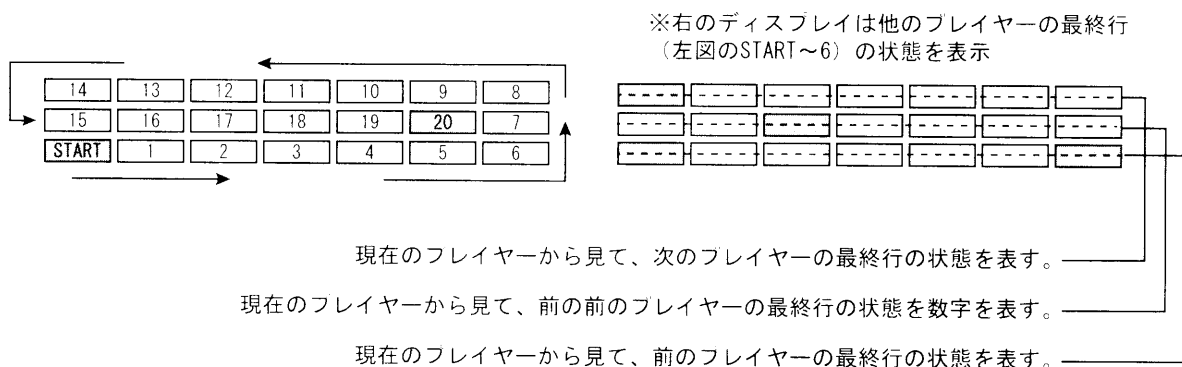
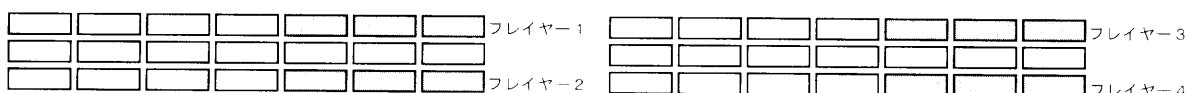
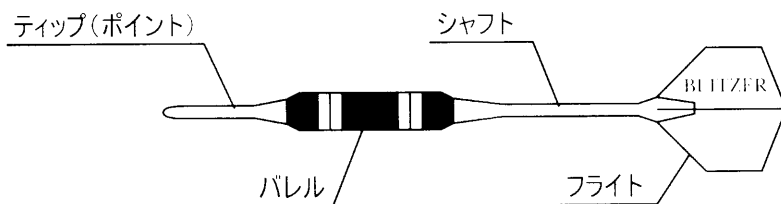
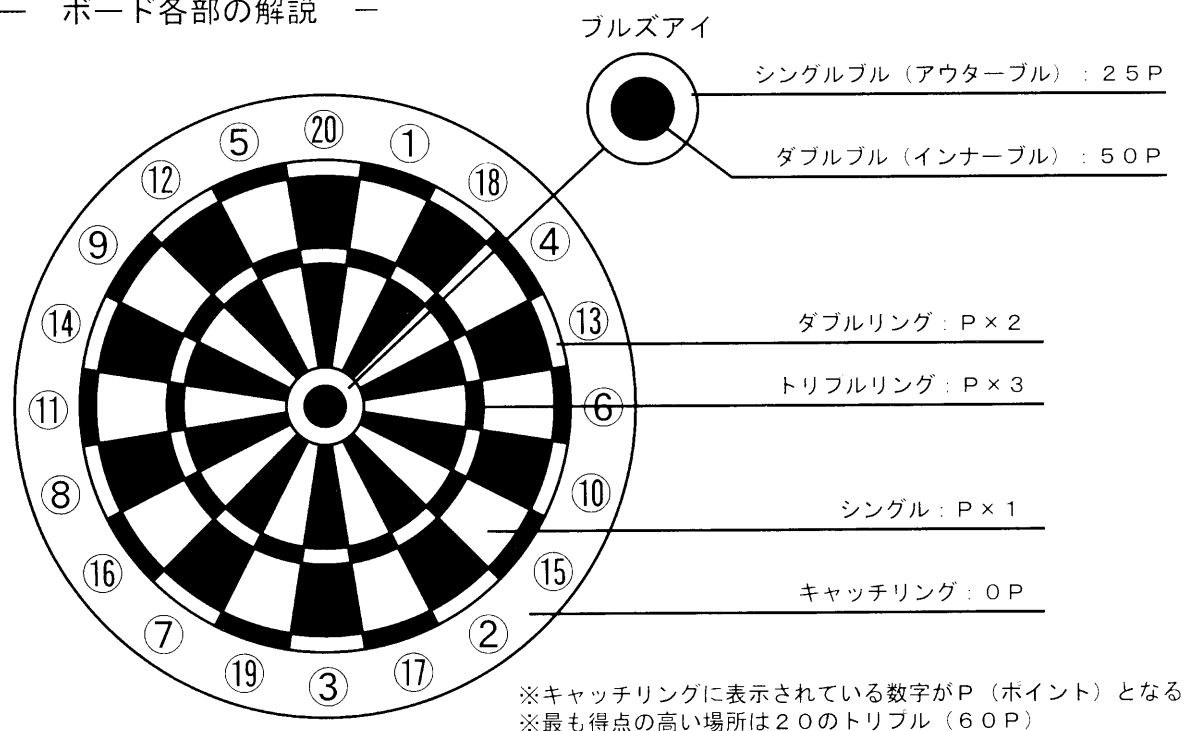
1人又は2人でプレイする場合は、左のディスプレイにプレイヤー1，右のディスプレイにプレイヤー2のマークが表示されます。 3人又は4人でプレイする場合は、左のディスプレイに現在のプレイヤーのマーク、右のディスプレイには他のプレイヤーがクローズした場所を表示します。

＊ビリヤード系ゲームの場合：下左図にかかれた数字の順番で矢印の方向へ光が進んでゆきます。1人又は2人でプレイする場合は左のディスプレイにプレイヤー1、右のディスプレイにプレイヤー2の状態が表示されます。3人又は4人でプレイする場合は左のディスプレイに現在のプレイヤーの状態が表示され、右のディスプレイには他のプレイヤーの最終行（START から6）の状態が表示されます。

＊オーバーズ、アンダーズ、BIG6の場合：プレイヤーの残りライフの数を表します。

プレイヤー1　プレイヤー2　プレイヤー3　プレイヤー4

■ ダートの構成と各部の名称

― ボード各部の解説 ―

※キャッチリングに表示されている数字がＰ（ポイント）となる
※最も得点の高い場所は２０のトリプル（６０Ｐ）

※フライトをシャフトへ差し込む時、 無理な力を加えるとフライトを破損させるおそれがあります。
角度を調整して、 少しの力でスムーズに挿入してください。

■ダーツの投げ方とスタンス

一般的なスタンスは手、 肘、 腰、 足を一直線上におきます。 右手で投げる人は右足、 右肩を前におき、 やや前屈みになり右足に重心を乗せ左足でバランスをとります。 左手で投げる人はその逆です。 体や頭を動かさず、 流れるような腕の動きだけでダーツを投げます。

■ 電源の入れ方と切り方

本体と電源を AC アダプターでつなぐと本体電源が入ります。オートパワーオフ機能により、数分間何も操作をしなければ電源が切れます。再び電源を入れるにはいずれかのボタンを押すと元の状態で電源が入ります。

■ ゲームの始め方・進め方

1. ダーツボードの電源を入れる。
2. GAME ボタンを押してゲームの種類を選択します。
3. OPTION ボタンを押してゲームのオプションを選択します。
4. DOUBLE ボタンを押してダブルアウト、ダブルイン、マスターアウトの設定を行います（01ゲームのみ）。
5. PLAYER ボタンを押してプレイする人数を設定します。
6. 必要であれば、HANDICAPボタンを押して各プレイヤーにハンディーキャップを設定することができます。まずボタンを押してハンディーを設定するプレイヤーを選択します、次にOPTIONボタンを押して設定するハンディーを決定します。
7. START ボタンを押してゲームを開始します。
8. 最初のプレーヤーがダーツを投げます。※ほとんどのゲームでプレーヤーは3投ごとに順番をかわります。
9. プレーヤーのターンが終了（3投後）したら PLAYER ボタンを押して次のプレーヤーの順番にします（ソリティア機能を ON にしている場合は自動的に次のプレイヤーのターンに進みます）。

※ プレーヤーのターンが終了した時点（3投刺さった場合）でスコアが点滅し、HOLD 状態になります。この状態で誤ってスコアすることなくダーツを取り除くことができます。

※ プレーヤーの順番はスコアディスプレイで確認することができます。また、スコアディスプレイ中の一番左のドットの点滅で確認することもできます。

※ ゲームが終了すると、ディスプレイには各プレイヤーの順位とスコアが表示されます。SCORE ボタンを押すことで各プレイヤーの順位とスコアを確認することができます。

※ CPU ボタンのある機種ではコンピュータープレーヤーを設定することができます。ゲーム開始前にこのボタンを押すことにより、最後のプレーヤーをコンピューターにすることができます。コンピューターに設定できるのは最後の1人だけです。続けて LEVEL ボタンを押すことによりコンピューターのレベルを調整することができます。

表１：機種によりプレイできるゲームは異なります。プレイ可能なゲームは製品パッケージの裏面に記載されています。

GAME	OPTION		HANDICAP	
グループ	コード	ゲーム	設定可能範囲	変更単位
_01	301 501 601 701 801 901 1001	３０１ ５０１ ６０１ ７０１ ８０１ ９０１ １００１	３０１－１００１	１００ポイント
LEA	301 501 601 701 801 901 1001	リーグ３０１ League301 リーグ５０１ リーグ６０１ リーグ７０１ リーグ８０１ リーグ９０１ リーグ１００１	３０１－１００１	１００ポイント
rc	rc S_O SH 1-2	ラウンドザクロック シュートアウト シャンハイ ハーブイット	１－９番 ０－９ポイント １－９番 ０－９５０ポイント	１つ １ポイント １つ ５０ポイント
Cu2	Cu2 Cu4 Cu6 Cu8 Cu0 Hi	カウントアップ２００ カウントアップ４００ カウントアップ６００ カウントアップ８００ カウントアップ１０００ ハイスコア	０－１５０ポイント ０－３５０ポイント ０－５５０ポイント ０－７５０ポイント ０－９５０ポイント ０－５００ポイント	５０ポイント
O‾	O‾ U_ b-6	オーバーズ アンダーズ ビッグ６	ライフの数３－７	１つ
Cri	Cri no Cut PuP	クリケット ノースコアクリケット カットスロートクリケット キラークリケット	０：クローズの順番関係なし ２０：20-19-18-17-16-15-BULLの順番でクローズしなければならない ２５：BULL-15-16-17-18-19-20の順番でクローズしなければならない	
biL	biL inF PAC Hot	ビリヤード マインフィールド パーチージ ホットポテト	２０－１１の点灯	１つ

表2：チーム数の設定によるプレーヤーの割当　※チームボタンのある機種に限ります。

プレイヤーの人数	チームの数	チーム1（スコア1）	チーム2（スコア2）	チーム3（スコア3）	チーム4（スコア4）	初期設定
1	1	プレイヤー1				○
2	2	プレイヤー1	プレイヤー2			○
3	3	プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー3		○
	2	プレイヤー1/3	プレイヤー2			
4	4	プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー3	プレイヤー4	○
	3	プレイヤー1/4	プレイヤー2	プレイヤー3		
	2	プレイヤー1/3	プレイヤー2/4			
5	4	プレイヤー1/5	プレイヤー2	プレイヤー3	プレイヤー4	○
	3	プレイヤー1/4	プレイヤー2/5	プレイヤー3		
	2	プレイヤー1/3/5	プレイヤー2/4			
6	4	プレイヤー1/5	プレイヤー2/6	プレイヤー3	プレイヤー4	
	3	プレイヤー1/4	プレイヤー2/5	プレイヤー3/6		○
	2	プレイヤー1/3/5	プレイヤー2/4/6			
7	4	プレイヤー1/5	プレイヤー2/6	プレイヤー3/7	プレイヤー4	○
	3	プレイヤー1/4/7	プレイヤー2/5	プレイヤー3/6		
	2	プレイヤー1/3/5/7	プレイヤー2/4/6			
8	4	プレイヤー1/5	プレイヤー2/6	プレイヤー3/7	プレイヤー4/8	○
	3	プレイヤー1/4/7	プレイヤー2/5/8	プレイヤー3/6		
	2	プレイヤー1/3/5/7	プレイヤー2/4/6/8			

表3：ディスプレイの表示　※アクチュアルディスプレイのある機種に限ります。

ゲームの種類	アクチャルディスプレイ	スコアディスプレイ	クリケットディスプレイ
０１ゲーム	（ヒント）→ →ヒットしたスコア→ →そのターンの合計得点	逓減する合計スコア	ダブルイン・ダブルアウト・マスターアウトの設定を表示
ラウンドザクロック	ヒットした数字	ターゲット	
シュートアウト シャンハイ ハーブイット	ターゲット→ →ヒットした数字	累積された得点	
カウントアップ ハイスコア	そのターンの合計得点	累積された得点	
オーバーズ アンダーズ	ヒットしたスコア	ターゲット→ →３ダーツの合計	残りのライフ数
ビッグ６	ヒットした数字	ターゲット	残りのライフ数
クリケット カットスロートクリケット	ヒットした数字	累積された得点	クリケットマーク
ノースコアクリケット キラークリケット	ヒットした数字	０	クリケットマーク
ビリヤード ハーチージ ホットポテト	ヒント→ →ヒットした数字	現在のホジション	ゲームマップ
マインフィールド	ヒント→ →ヒットした数字	残りのライフ数	ゲームマップ

■ 各ゲームの説明

※機種によりプレイできるゲームは異なります。プレイ可能なゲームは製品パッケージの裏面に記載されていますのでご確認ください。

★301－1001（01ゲーム）

最もポピュラーで、トーナメントや公式戦でよく行われるゲームです。各プレーヤーはそのターン（各プレーヤーの番）に3投ずつダーツを投げ、ヒットさせたダーツポイントが最初の持ち点（301～1001、OPTION ボタンにより選択できます。）より引かれてゆき、最初にちょうど0になったプレーヤーの勝利となります。持ち点が0を下回った場合は「バースト」となり、そのプレーヤーはそのターンの最初のスコアに戻ります。

この01ゲームではゲーム開始前に DOUBLE ボタンを押すことにより Double in/Double out/Master out の設定ができます。（ディスプレイの LED で状態を確認できます）通常の試合では Double out がよく使われます。

※ Double In ・・・ ゲーム開始時、まずダブルポイント（外側の細いリングまたはダブル BULL）にヒットしなければ持ち点は減算されてゆきません。

※ Double Out ・・・ 最後のゲームポイント（ちょうど0にするためのポイント）がダブルポイントでなければなりません。

※ Master Out ・・・ 最後のゲームポイントはダブルポイントかトリプルポイントでなければなりません。

また、機種によりダブルアウトするためのヒントを表示するものがあります。スコアが170を下回ったとき、ディスプレイに次にねらうべきターゲットが表示され参考にすることができます。（状況によりヒントが表示されない場合もあります）

★LEAGUE 301－1001（リーグ 01）

このゲームは01ゲームをチームでプレイするもので、ヨーロッパのダーツリーグではとても人気があります。2つのチームで4つのスコアを競います。プレイヤー1と3が同じチーム、プレイヤー2と4が同じチームとなって競います。ゲームは通常の01ゲームと同じ方法で行います。いずれかのプレイヤーがスコアを減らし、ちょうど0になるとそのプレイヤーのチームが勝利となります。このゲームには「フリーズルール」があります。フリーズルールとは、あるプレイヤーのスコアが敵のスコアの合計よりも多くなった場合（同じ場合は大丈夫です）、そ

のプレイヤーはゲームを終了することができなくなり、 たとえスコアがちょうど0になってもバーストとなります。 この場合、 そのプレイヤーのパートナーが勝利することを祈るしかありません。
このルールは最高のチーム成績を持つチームが勝利を確実にするためのものです。 パートナーの協力無しで勝利することはできません。

★ROUND THE CLOCK （ラウンド ザ クロック）

各プレイヤーは1～20の数字を順番にヒットさせてゆきます。 目的の数字にヒットすれば次の数字に的が移ります。 目的の数字はディスプレイに表示されます。 順番に数字をヒットさせて行き、 最初に20の数字をヒットさせたプレイヤーの勝利です。 トリプル、 ダブルはシングルと同じ扱いで、 1回のヒットとなります。

★SHOOT－OUT （シュートアウト）

このゲームはエレクトリックダーツにより開発された、 エレクトリックダーツならではのゲームで、ラウンド ザ クロックの改良版です。 ターゲットはコンピューターにより自動的に決定されます。 ダーツは10秒以内に投げなければなりません。 10秒が経過して時間切れになると、投げたものとみなされミスになります。 ターゲットに当たると1ポイントになります。 ダブル、 トリプルはシングルと同じ扱いです。 ターゲットは1投ごとに変わります。 先に15ポイントとったプレイヤーの勝ちです。

★SHANGHAI （シャンハイ）

このゲームはラウンド ザ クロックとよく似たゲームです。 プレイヤーは1～20、 そしてブルを順番にねらいます。 ラウンド ザ クロックとの違いはポイントが累積されてゆくことです。 ゲームは7ラウンドまたは21投で終了します。 ダブル、 トリプルはその分だけカウントされます。順番にヒットしなければポイントにはなりません。 最も多くポイントを獲得したプレイヤーの勝利です。

★HALVE－IT （ハーブイット）

3投の総合的なミスにより、 スコアが崩れ落ちてしまうゲームです。 すべてのプレイヤーは同じラウンドで同じターゲットをねらいます。 ターゲットの順番は12から始まり、 13、14、ダブルポイント、 15、 16、 17、 トリプルポイント、 18、 19、 20、 BULL、 です。ターゲットの数字がポイントとなり、 ダブル、 トリプルもカウントされます。 1ラウンドの3投す

べてをミスしてしまうと、 累積されたポイントが半分になります。 ゲームが終了して最もポイントの多いプレイヤーの勝利です。

★COUNT－UP（カウントアップ）

これは誰もが簡単にプレイできるシンプルなゲームで、 決まったスコアに最初に到達したプレイヤーが勝ちです。 設定できるスコアは200、 400、 600、 800、 1000、 プレイヤーはとにかく高いポイントをねらうのみです。

★HIGH SCORE（ハイスコア）

まずはこのゲームから始めることをお勧めします。 3投を7ラウンド、 合計21投でのスコアを競います。 合計ポイントが最も多いプレイヤーの勝利です。

★OVERS（オーバーズ）

このゲームはとても簡単でシンプルです。 プレイヤーはターンの3投の合計で、 他のプレイヤーを含めたそれまでの3投の最高得点を上まわるか、 同じでなければなりません。 3投の最高得点より低かった場合はライフが一つ減ります。 初期設定で各プレイヤーはライフを3つずつ持っています。 ハンディーキャップでライフを7つまで増やすことが可能です。 最後まで生き残ったプレイヤーの勝利です。

★UNDERS（アンダーズ）

オーバーズとは逆で、 3投の合計がそれまでの3投の合計より下まわるか同じでなければなりません。ダーツがポイントに刺さらなかった場合は、60ポイントのペナルティーになります。プレイヤーボタンを押してプレイヤーを切り替えたときにペナルティーが課されます。 最後まで生き残ったプレイヤーの勝利です。

★BIG－6（ビッグ6）

まず最初のターゲットは6です。 ターゲットをヒットしたプレイヤーが次のターゲットをヒットして決めることができます。 3投すべてターゲットをはずしてしまうとライフが減ります。 3つのライフがすべてなくなったら負けです。 1投目または2投目にターゲットにヒットすることができれば、 次のターゲットを決めるチャンスです。 対戦相手にとって最も難しいターゲットをねらいましょう。

★CRICKET（クリケット）

クリケットはアメリカや中央ヨーロッパできわめて人気の高いゲームです。ダーツプレーヤーとして、01ゲームに加え、是非マスターしておきたいゲームです。戦略的な要素が多く含まれ、常に考えてねらうナンバーを選択しなければならない知的なゲームです。ゲームは15から20の数字とブルを使用します。その他の数字は使用せず、ヒットするとミスになります。ねらうターゲットの順番は関係なく、いずれのターゲットからねらってもかまいません。各プレイヤーは同じ数字を3回マーク（3回当てること）することにより、その数字をクローズすることができます。まず1つのターゲットに1回ヒットすると1マークとなり、クリケットマークディスプレイ（各機種のクリケットスコアディスプレイ参照）に表示されます。2回のヒットで2マークです。ダブル、トリプルはそれぞれ2マーク、3マーク分となります。1つのターゲットに3回ヒット（3マーク）するとそのスコアはクローズとなり、それ以降にそのターゲットにヒットすればそのターゲットの数字が得点となります。しかし、すべてのプレイヤーが同じ数字をクローズした場合（オールクローズ）、それ以上ヒットさせても得点にはなりません。最も多く得点し、すべての数字を早くクローズさせたプレイヤーの勝利です。すべての数字をクローズさせても他のプレイヤーのスコア以上にならなければゲームは続きます。
※クローズさせる数字の順番を決めた場合、非常に様々な戦略が考えられます。HANDICAPボタンを押してクローズさせる数字の順番を設定することができます。（表1参照）

★NO SCORE CRICKET（ノースコア クリケット）

このゲームはクリケットをシンプルにしたものです。すべての数字を早くクローズしたプレイヤーの勝ちです。ポイントは関係ありません。

★CUT THROAT CRICKET（カットスロート クリケット）

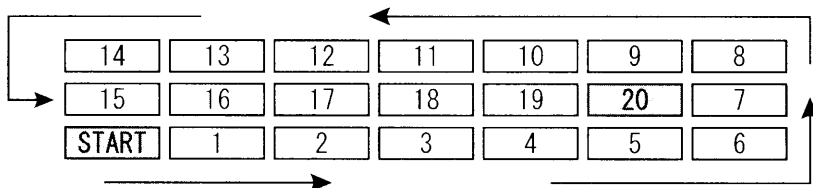
このゲームはクリケットの逆バージョンです。一般的には3人でプレイします。互いに競う前に2人のプレイヤーがもう一人のプレイヤーを締め出します。クローズした数字にヒットさせると敵のスコアへポイントされます。すでに数字をクローズしたプレイヤーはポイントが加算されません。ポイントの多い方が負けになります。もっとも少ないポイントで、早くすべての数字をクローズさせたプレイヤーの勝利です。もし他のプレイヤーより高いスコアですべての数字をクローズさせた場合は、敵のスコアが自分のスコアを上回るか同じになるまでポイントを加算しなければなりません。それ故に相手からポイントをあたえられないように、できるだ

け早く数字をクローズさせることが得策でしょう。

★KILLER CRICKET（キラー クリケット）

このゲームはノースコア クリケットにひねりを加えたものです。スタート時、クリケットマークディスプレイの全ての LED が点灯しています。マークする毎に LED は消えてゆきます。クローズした数字にさらにヒットすると、その数字をクローズしていない他のプレーヤーは全て振り出しに戻り、その数字の LED が全て点灯します。最も早くすべての数字をクローズ（LED を全て消灯）させたプレーヤーの勝利です。

★BILLIARD（ビリヤード）

このゲームと以降3種類のゲームはエレクトロニックダーツ用に新しく考案されたゲームです。まず、ゲーム開始時には LED が一つだけ点灯しています。これを"カーソル"とします。スタートのポジションからカーソルがヒットした数字の分だけ順番に20へ向かって進んでゆきます（下図参照）。20ちょうどにカーソルがたどり着いたらゴールです。ゴールにポイントが足らなければ、不足分ちょうどの数字をねらいます。もし、ゴールにたどり着く数字以上にヒットしてしまったらゴールからはね返ってしまい、多い分だけゴールから遠ざかります。その場合は次に遠ざかった分の数字をねらいます。20ちょうどにカーソルがたどり着いてゴールするとカーソルはスタート位置に戻り、次のゴールは19になります。これを繰り返し、スタート位置まですべてのポイントが埋まれば勝ちです。

※注：機種により、カーソルの回る方向、ディスプレイの向きなどが異なります。

★MINEFIELD（マインフィールド）

ゲームの進め方はビリヤードと同じです。違うところは6つの爆弾がランダムにポイントに埋められることです。爆弾の位置は点滅で表示されます。そのポイントにカーソルを止めてしまうと爆弾が爆発してライフが一つ減ります。3つのライフが無くなってしまうと負けです。ま

た、 ビリヤードと同じようにすべてのポイントを埋めると勝利です。　爆弾のあるポイントをとばして数字をうめます。 爆弾を爆発させてしまうとそのポイントは空となり、 そのポイントも埋めなければなりません。 もし最後のポイントに爆弾がある場合は、 そのポイントの手前のポイントがゴールになります。 ダブル、 トリプルはシングルと同じ扱いです。

★PACHISI（パーチージ）

昔のインディアンのゲームが起源となったゲームです。 ルールは上記ビリヤードとよく似ています。 異なる点はゴールポイントとカーソルの間にバリアーが置かれることです。 プレイヤーはこのバリアーの上にカーソルを移動させることにより、 そのバリアーが消え、 他のプレイヤーにバリアーが移ります。 バリアーがある限りカーソルはバリアーとスタートポイントを行ったり来たりするだけでゴールにはたどり着けません。 ビリヤードと同じですべてのポイントを点灯させたプレイヤーの勝利です。 バリアーは常にゴールポイントとカーソの間に配置されますが次のような規則に従って配置されます。 プレイヤーがバリアーを消したときのバリアーのスタートからの位置をXとすると、 バリアーが配置されるプレイヤーのカーソルからそのX分を数えた位置に配置されます。 ゴールポイントに当たる場合はその分はね返って数えた位置になります。 これは常に同じ位置にバリアーが配置されないようにするためのものです。

★HOT　POTATO（ホッﾄポテト）

このゲームはパーチージによく似ています。 バリアーはホッﾄポテトと呼ばれ、 もっと悪質なものになります。 パーチージと同じようにホッﾄポテトの上にカーソルを移動させると、 他のプレイヤーにホッﾄポテトがバリアーと同じ規則に従い配置されますが、 積み上げたゴールポイントにホッﾄポテトがぶつかった場合、 ゴールポイントは掘られ、 一つなくなります。

■故障かな・・・と思ったら（トラブルシューティング）

- スコアがカウントされない　・・・　ゲームがセットアップモードになっていないか、ホールドボタンを押してホールドの状態になっていないか確認してください。また、いずれかのボタンまたはスコアリングボードが押したままの状態になり、詰まっていないか確認してください。
- ボタンまたはスコアリングボードの詰まり　・・・　運送やゲームのプレイが原因でスコアリングボードが詰まり、一時的に動かなくなることがあります。　もしそのような状況になると、警報音が鳴り、詰まっているスコアリングボードの数字がディスプレイに点滅します。点滅している数字のスコアリングボードに刺さっているダーツをていねいに抜き取り、指でやさしくスコアリングボードの詰まりをなおしてください。ボタンの詰まりもダーツボードが動かなくなる原因になります。　ボタンが詰まると警報音とともにディスプレイには”F”の文字が点滅します。この場合も同じように指でやさしくボタンの詰まりをなおしてください。
- 電源が入らない　・・・　ACアダプターのプラグがきちんと本体にささっているか、コンセントにきちんとささっているか確認してください。また、本体に刺しているアダプターのプラグを一端抜いて、再度さして下さい。
- 電磁干渉について　・・・　高圧線の下など極端な電磁干渉を受ける場所ではダーツボードの電子回路が正常に動作しない場合がございます。このような場所でのご使用は故障の原因となりますのでお止め下さい。

■　ダーツボードのお手入れについて

ダーツボードは日常のお手入れをすることによって、長くご使用頂けます。キャビネットや本体の埃などは乾いた布などで拭き取って下さい。本体に付いた汚れを落とす場合はかるくしめった布か、中性洗剤をご利用下さい。本体や、特にセグメント部には絶対に液体などを付着させないで下さい。故障の原因となり、また保証の対象外となります。

※こわれたティップの取り除き方・・・プラスティック製のティップは安全性には優れていますが、折れる場合があります。もし、折れたティップがボードに刺さったまま残ってしまったら、ゆっくりとていねいにペンチなどで取り除いてください。　わずかに折れてペンチなどで抜けない状態になった場合は、そのまま他のティップで押し込んでください。　折れたティップが中の回路を傷つけることはありません。こわれたティップを押し込む際にとがった金属製のものなどは使用しないでください。　ティップは重いダーツほどこわれる可能性が高くなります。

■ 部品及びスペアパーツの販売

本製品の部品及びスペアパーツ等のお申し込みは、 弊社ホームページやお電話にてお承り致します。 お気軽にお問い合わせ下さいませ。

■ 製品の保証

本製品の保証規定及び保証書は本体箱の裏面にあります。 内容をご確認ください。修理には発送のためにも製品の箱が必要となります、 箱を捨てずに保管してください。

■ 製品の修理

製品の保証期間をすぎても、 有償にて修理をお受けすることができます。 お電話またはメールにてお問い合わせください。　※保証期間をすぎても保証書記載の内容が必要となります。